



オリフラム Driflamme

Adrien & Axel HESLING
エイドリアン & アクセル・ヘスリング 作

2 人ゲーム用ルール

セットアップ（ゲームの準備）

次の手順でセットアップを行ってからゲームを開始します。

- 両プレイヤーに早見表カードを 1 枚ずつ配ります。
- 2 人ゲームでは、両プレイヤーは協力者カード 5 色のうち、それぞれ 2 色を選んで担当することになります。両プレイヤーは、自分が選んだ 2 色の協力者カード（20 枚）を受け取ります。そしてそれらを色ごとにシャッフルし、内容を確認せずに 3 枚ずつランダムに（合計 6 枚）取り除きます。こうして取り除いたカードは伏せて自分の脇に横積みしておきます。
例：1 人が赤と緑のカードを使用する場合、もう 1 人は残った 2 色、たとえば青と黄のカードを使用するなどします。
- 両プレイヤーの手元には、自分が担当する 2 色の協力者カードがそれぞれ 7 枚ずつ残っているはず。そのそれぞれから 3 枚ずつランダムに選んで、それら（合計 6 枚）を初期の手札とします（たとえば、赤カード 3 枚と緑カード 3 枚）。
- 両プレイヤーは、さらに残った 8 枚の協力者カードで自分の「山札」を作って自分の脇に横積みしておきます。このとき、まずそれぞれの色のカード（4 枚ずつ）

を別々にシャッフルし、そのうち、それらを 1 枚ずつ伏せたまま交互に重ねることによってひとつの山札を作ってください。どちらの色のカードが一番上にきてもかまいません（たとえば、山札が上から赤→緑→赤→緑…となるように）。

- 年齢の高いほうのプレイヤーが親タイルを受け取って自分の前に配置します。テーブル中央に、カードを並べられるだけの十分なスペースを確保してください。ゲーム開始後、親が最初の手番を実行すること（先攻）になります。
- 勝利点トークンをテーブル上の誰でも手の届く場所にまとめておきます。そこを「銀行」と呼びます。両プレイヤーは銀行からそれぞれ 1 勝利点を受け取り、自分の前に置きます。
- 親は解決順タイルを取り、自分の前に横向きに配置します。ゲーム中、場に並べられたカード（「カード列」と呼びます）の効果を発動させることができるタイミング（「解決フェイズ」参照）があります。その際には、このタイルに描かれた槍の絵の根本側の端にあるカードから、刃先側にあるカードに向かって、1 枚ずつ順番に、その効果を発動させるかどうかを選ぶことになります。

ゲームの流れ（ラウンド）

ゲームは 6 ラウンド行います。各ラウンドは、「配置フェイズ」と「解決フェイズ」の 2 つのフェイズからなり、それらを順番に実行します。各フェイズの手順は、商品に含まれている 3～5 人用のルール説明書と、下記の点が異なります。下記のルールに抵触しない部分は、そちらのルールにしたがってください。

1. 配置フェイズ

2 人ゲームでは、各配置フェイズに、両プレイヤーが 2 枚ずつ（合計 4 枚の）手札をカード列に配置することになります。このとき、次のように親から 1 枚ずつ順番に配置してください。

まず、親が手札から 1 枚をこっそり選んでテーブル上に伏せて出し、それをカード列に配置します。次にもう一方のプレイヤーが同様に配置します。そして再び親が同様に 1 枚配置し、最後にまたもう一方のプレイヤーが同様に 1 枚配置します。

重要：各プレイヤーは 1 回の配置フェイズ中に 2 枚ずつ手札をカード列に配置するわけですが、その 2 枚は同じ色の協力者カードでも、別の色の協力者カードでもかまいません。

また、各プレイヤーは、たとえ、両方とも自分の担当色であったとしても、カード列のカードの上に異なる色のカードを重ねて配置する（スタックさせる）ことはできません。

2. 解決フェイズ

2 人ゲームでは、両プレイヤーとも、自分の担当する 2 色の協力者カードのどちらの効果によっても勝利点  を得ることができます。

ただし、各プレイヤーの担当する 2 色の協力者カードは、互いに別の色であるとしなします。

注意：2 人ゲームでは、《待ち伏せ》の効果上、自分の担当する 2 色の協力者カードはどちらもそのプレイヤーのカードであると考えます。したがって、あなたが赤と緑の協力者カードを担当する場合、もし赤の《兵士》の効果で緑の《待ち伏せ》を破壊したとしても、この《兵士》は捨て札にならず、あなたは 4 勝利点を得ることもありません。

◆ 重要な例外

2 人ゲームでは例外として、《侯爵》の効果上、あなたの担当する 2 色のカードは「どちらも自分のカードである」とはみなしません。たとえば、あなたが赤と緑の協力者カードを担当する場合、もしあなたの赤の《侯爵》が緑のカードに隣接していたとしても、あなたは追加の 1 勝利点を得ることはありません。

3. ドローフェイズ

2 人ゲームでは、解決フェイズのあとに、このフェイズが追加されます。このフェイズでは、両プレイヤーがそれぞれ自分の山札の上から 2 枚ずつ引いて手札に加えます。

ラウンドの終了処理

ドローフェイズが終わったら、親は親タイルを相手に渡します。カード列にあるカードをそのまま残した状態で、次のラウンドに進みます。次のラウンドでは、親タイルを受け取った相手が親になります。

ゲームの終了

2 人ゲームも、6 ラウンドで終了します。両プレイヤーは、ゲーム終了時に手札を 2 枚ずつ残しているはず。それらのカードは使用しません。

ゲーム終了時、獲得している勝利点の合計が多いほうのプレイヤーが勝者となります。